

0360
040

#1

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re U.S. Patent Application of

KATAYAMA

Application Number: 10/022,733

Filed: December 20, 2001

For: AUTOMATIC IMAGE RETRIEVAL SYSTEM

Honorable Assistant Commissioner
for Patents
Washington, D.C. 20231

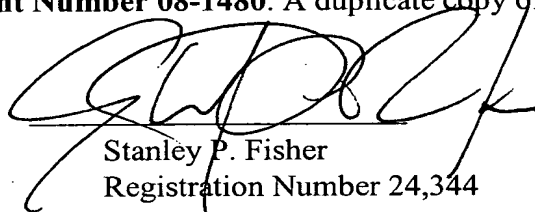
LETTER

Sir:

The below-identified communications are submitted in the above-captioned application or proceeding:

<input checked="" type="checkbox"/> (X)	Priority Documents (1)	<input type="checkbox"/> ()	Verified English Translation
<input checked="" type="checkbox"/> (X)	Notice of Priority	<input type="checkbox"/> ()	Information Disclosure Statement
<input type="checkbox"/> ()	Response to Missing Parts with executed declaration	<input type="checkbox"/> ()	Notice of Related Applications
		<input type="checkbox"/> ()	Check for \$.00

The Commissioner is hereby authorized to charge payment of any fees associated with this communication, including fees under 37 C.F.R. § 1.16 and 1.17 or credit any overpayment to **Deposit Account Number 08-1480**. A duplicate copy of this sheet is attached.



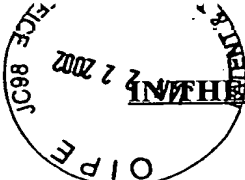
Stanley P. Fisher
Registration Number 24,344

REED SMITH LLP
3110 Fairview Park Drive
Suite 1400
Falls Church, Virginia 22042
(703) 641-4200

JUAN CARLOS A. MARQUEZ
Registration No. 34,072

January 22, 2002

BEST AVAILABLE COPY



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re U.S. Patent Application of)
)
KATAYAMA)
)
Application Number: 10/022,733)
)
Filed: December 20, 2001)
)
For: AUTOMATIC IMAGE RETRIEVAL SYSTEM)

**Honorable Assistant Commissioner
for Patents
Washington, D.C. 20231**

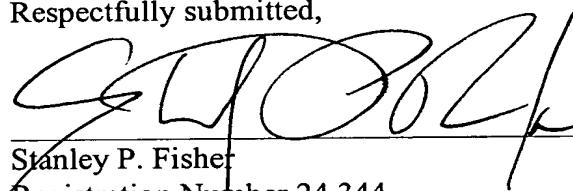
**REQUEST FOR PRIORITY
UNDER 35 U.S.C. § 119
AND THE INTERNATIONAL CONVENTION**

Sir:

In the matter of the above-captioned application for a United States patent, notice is hereby given that the Applicant claims the priority date of December 28, 2000, the filing date of the corresponding Japanese patent application 2000-404706.

The certified copy of corresponding Japanese patent application 2000-404706 is being submitted herewith. Acknowledgment of receipt of the attached certified copy is respectfully requested.

Respectfully submitted,



Stanley P. Fisher
Registration Number 24,344

REED SMITH LLP
3110 Fairview Park Drive
Suite 1400
Falls Church, Virginia 22042
(703) 641-4200

JUAN CARLOS A. MARQUEZ
Registration No. 34,072

January 22, 2002



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日
Date of Application:

2000年12月28日

出 願 番 号
Application Number:

特願2000-404706

出 願 人
Applicant(s):

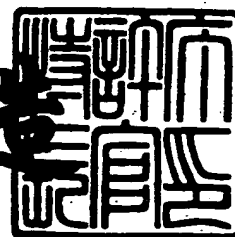
株式会社アソボウズ

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年12月28日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



【書類名】 特許願

【整理番号】 PPI120860

【提出日】 平成12年12月28日

【あて先】 特許庁長官 及川 耕造殿

【国際特許分類】 A63B 69/36

【発明者】

 【識別番号】 500171637

 【住所又は居所】 東京都新宿区若葉 1 - 1 2 株式会社アソボウズ内

 【氏名】 片山 宗臣

【特許出願人】

 【識別番号】 595097232

 【住所又は居所】 東京都新宿区若葉 1 - 1 2

 【氏名又は名称】 株式会社アソボウズ

 【代表者】 片山 みどり

【代理人】

 【識別番号】 230103366

 【弁護士】

 【氏名又は名称】 伊沢 安夫

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【書類名】 明細書

【発明の名称】 画像の自動検索システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 スポーツゲームに於ける選手などの俯瞰映像やズーム映像など複数の映像情報と、それらをエンコード化して転送するステップと、ネット回線を利用して、上記デジタル化された映像データを内蔵する映像サーバと、

上記選手の挙動やその他の情報などを経時的に入力し、そのデータを転送するステップと、ネット回線を利用して転送される、リアルタイムのデータを内蔵するデータサーバとを有し、

上記映像サーバとデータサーバのいずれか一方或いは双方をユーザー（視聴者）がネット上でアクセスし、所定の映像とデータとをリンクさせ同一画面上で出力するようにしたことを特徴とする画像の自動検索システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

この発明は、有線或いは無線のネット上から画像を自動的に検索するシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

通常のTV放送、仮令えばスポーツ中継においては、中継現場の中継車から映像信号と音声信号とをマイクロ派を用いてTV局に送られ、局内のマスター室からユーザー（視聴者）の好みにかかわらず画面に映像とデータが常に表示され、前記ユーザー（視聴者）は一般に前記映像とデータの取捨選択をすることが出来ない。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

それ故本発明は、有線或いは無線のネット上からインタラクティブにユーザー（視聴者）の好みのシーンをデータより検索し瞬時にPC及びデジタルTV画面で見ることが出来るシステムを提供するにある。

具体的に本発明の目的は、データとリンクした映像が見ることが出来るもので、仮令えば従来のように野球の 1 試合（約 3 時間）全て見ることなく自分の好みで試合内容を把握し、真夜中の試合を昼間に自分の好みで見たり、好きな選手の映像のみを見たり、ホームランのシーンだけを見ることが出来るようにしたものである。

【 0 0 0 4 】

【本発明が解決しようとする手段】

本発明における自動検索システムは、スポーツゲームに於ける選手などの俯瞰映像、ズーム映像など複数の映像情報と、それらをエンコード化して転送するステップと、ネット回線を利用して上記デジタル化された映像データを内蔵する映像サーバと、同選手の挙動やその他の音声の情報などを経時的に入力しそのデータを転送するステップと、ネット回線を利用して転送される、リアルタイムのデータを内蔵するデータサーバを有する事である。

而して上記映像サーバとデータサーバのいずれか一方或いは双方をユーザー（視聴者）がネット上でアクセスすることで、画面上で映像データとリアルタイムデータとをリンクさせることが出来、自由な時間に所望の映像とそのリアルタイムデータを見ることが出来るようにしたものである。

なお、ネット回線としては通常のインターネットのみならず近時の携帯電話等の稼働体『i-mode』をも利用できること勿論である。

【 0 0 0 5 】

【実施例】

以下、本発明を野球のそれに適要させた実施例について説明すると、図 1 で（1）はベースボールスタジアムであり、（2）は、俯瞰映像（3）とかズームワイド映像（4）とかの複数台のカメラであり、デジタルディスクレコーダ、静止画像ファイル装置、フレームシンクロナイザー等を含む時間圧縮機能と多重化機能とパケット伝送機能とを有するエンコーダ（5）と連なる。また（6）はそれにネット回線（9）を介して連なる映像サーバである。

【 0 0 0 6 】

上記カメラ（2）は仮令えばスポーツ番組を中継する際の各選手等の動きや、

状況をリアルに捉える為、俯瞰映像（3）としたり、また著名選手についてはその一挙一動をズームワイドの映像（4）に納めたりするために複数のカメラ（2）が用意されているのである。

【0007】

また図中（7）は選手の一挙一動のデータを入力する端末で、所謂入力洩れをカバーしその正確さを向上させるため、ここでは2台用意した。

【0008】

さらに（8）はデータサーバで、上記端末（7）からデータ転送装置（10）及びネット回線を介して送られたデータが内蔵できると共に、必要なら各選手のプロフィールや付加的なデータ（コンテンツ）も内蔵できる。

【0009】

さらにこのデータサーバ（8）は、マスタメンテナンス機能、端末側マスタ更新機能、データ検索機能及び検索結果のデータ転送機能を有するデータベースサーバプログラムと、入力データリアルタイム表示データコンバート機能、入力データファイル送受信機能、データベース更新機能及びマスタ更新ファイル端末転送機能を有するデータコンバートプログラムを有している。

【0010】

また、前記した時間圧縮機能については、既にMPEG2（Moving Picture Experts Group 2）というプロトコルが存在するので、この特性を用いて情報の時間圧縮を行い、時間と映像とのリンクや時間とのデータとのリンク等を組み合わせることにより中継情報の中に前記したデータ情報を組み込むことが出来る。

【0011】

即ち前記MPEG2では、受信した順番にフレームはデコードせず、時間圧縮したフレームはIフレーム、Pフレーム、これらIとPフレームから作られる予想のBフレームがある。

【0012】

仮令えば、IBBPと受信したフレームはIPPBの順でデコードし、前記Pフレームを最初に計算してから前記Iフレームを使用して2つの前記Bフレーム

を計算し、次に新たなIフレームを使って2つのBフレームを作るようにされている。

【0013】

前記したフレームの加工技術を応用して、即ち、ソフトウェアにより基本的な2つのデータストリームフォーマットを処理することによりバケット多重伝送を行うことが出来、またデータをTS (Transform Stream) パケットでクローズドキャプション付きのテキストデータを組み込みユーザー（視聴者）に送信することにより、前記ユーザー（視聴者）は自分の好みでデータを選択することが出来るのである。

【0014】

即ち、図1で(A)はユーザーのパーソナルコンピュータであり、インターネット(9)と接続されて、映像サーバ(6)及びデータサーバ(8)に記録、記憶されている情報を検索することができるものであるが、近時は携帯電話などの移動体(B)による「iモード」などによっても直接インターネット(9)を介して映像サーバ(6)及びデータサーバ(8)の情報が読み取れるようになっている。

【0015】

而して、上記端末(7)をベースボールスタジアム(1)に持参する。

この場合上記カメラ(2)も携行することも肝要であるが、若しこのゲームがTV放送されていればそれを記録してもよいし、あるいはこのTV放送の画面から上記端末(7)に入力してもよいが、この発明の場合投手のストレート、カーブ、スライダー、シュート、フォークなどの球質の見極めや打者の細かいデータを必要とするため実際に球場に赴くことが肝要である。

【0016】

いま試合開始と同時に上記端末(7)の電源を入れ、同時にカメラ(2)を連動させ、以下投手及び打者の一挙一動を入力する。

【0017】

この場合ストライク、ボールなどの入力作業はタッチペンなどによって行なわれ、その後球の球質、投球位置を上記ストライクゾーンの図形に表示する。

【0018】

即ちこの発明におけるデータの入力方法、手段は本発明者が、特願平7-171280号として日本国に出願、次いで米国や欧州諸国に出願し、特許を取得すると共に多大な好評を得ているので、ここではその概略を述べると、図2は上記端末(7)におけるディスプレイに表示された初期画面(H)で(11)はその右側の中央部に画かれたダイヤモンドの図形である。(12)は左側上方に表示させたストライクゾーンの図形であり、(13)はダイヤモンドの図形(11)の上方に表示させたスコアボードの図形、(14)はダイヤモンドの図形(11)とストライクゾーンの図形(12)の間に表示させたストライク、ボール、あるいはアウトカウントの表示にして、その下方には数種の打者の結果を表示する打者結果の文字表示(17)がある。

さらにディスプレイの左辺には投手によって投球された球の球質文字表示(15)、ストライクとボールの文字表示(18)及び、投手によって投球される球のスピードを入力するための0乃至9の数字表示(16)がある。

【0019】

次に図3以下を用いて実際の入力手段の例を説明すると、図3でダイヤモンドの図形(11)上に○印に示されたように投手にボールがある。なおカッコ内の数字はホームベース上のものを除いて守備方のそれも実際のプレイヤーの背番号を数字と一致する数字を表示させるとよい。さらにホームベース上は打者の背番号と同一の表示をなしたものであり、1, 2, 3塁の上にはそれぞれ走者の背番号が表示されることとなる。

【0020】

ここで投手が第1球を投げたとする。この時の打者は所謂「見送り」で投球された位置をストライクゾーンの図形(12)にタッチペンで表示し、次いでその球質が「ストレート」であれば球質文字表示(15)の「ストレート」の文字をクリックする。この結果ストライクゾーンの図形(12)にはその投球された位置とそれがストレートである球質と第1球であることを示す“1”の表示がなされ同時にストライク、ボールの文字表示(18)の「ストライク」の文字をクリックすることによりストライク、ボール、アウトの表示(14)中ストライク「

S」の表示がなされる。

【0021】

このように入力を繰り返し、この打者は図4のように「ツースリー」の後3塁打を打った。その時ダイヤモンドの図形(11)上の打球が飛んだ位置にクリックすることによりホームベースから打球が飛んだ位置まで直球の軌跡が引かれ、かつ図示の場合ライトの位置からセカンドを経てサードに返球がなされた状態を入力することでそれぞれを結ぶ直線が画かれる。この結果は図4のように打った走者即ちこの走者の背番号(この例では44)は3塁ベース上に位置することになる。

【0022】

以下実際の試合のデータ入力は一選手の一挙一動を全て入力するのであるが、この入力手段は上記本願発明者の先願の記載と重複するので割愛するがそのデータは図1のデータ転送装置(10)及びインターネット回線(9)を介してデータサーバ(8)に検索可能に保管されている。

【0023】

その間上記カメラ(2)を駆動させておくこと当然であるがそのデータはエンコーダ(5)及びインターネット(9)を介して映像サーバ(6)に記録、記憶させておく。この場合特にホームランバッターのような場合、フォークでよく三振をとるピッチャーなどはズームワイド映像のカメラ(4)を用いて迫力を持たせることが好ましく、またホームランなどのシーンは俯瞰映像のカメラ(3)を用いてホームランを打った打者と、外野席に飛び込んだ打球と同時に見せるなどの工夫がなされると特に視聴者に興味を持たせることができる。

【0024】

具体的に述べてみると、野球の醍醐味は何と云ってもホームランのシーンにあるが、仮令えばユーザー(視聴者)が急いで家に帰ってきても、試合は既に中盤戦に差しかかり、既にホームランによる得点が入っていた場合などはどのようにして得点がなされたのか気掛かりになる。

【0025】

そこで家に帰り図1におけるパーソナルコンピュータ(A)を駆動させると、

先ず図5のその日の対戦画面（C）が表示されるので、仮令えば巨人対阪神（50）をクリックすると図6のメインメニュー（D）の表示がなされる。

【0026】

そこでいまユーザー（視聴者）のみたいそのホームランのシーンが本日16時30分に行われた巨人対阪神戦であるなら、当該日付（19）と対戦チーム（20）をメニュー（D）から選んでクリックし、次いでホームラン（21）の箇所をクリックすると、その日にホームランを打った打者名がサブウィンド（22）表示されるので、更に所望の選手をクリックすると図7のデータ（23）と映像（24）が表示された画像（E）が表示される。

【0027】

即ち画像（E）には視聴者が自分のパーソナルコンピュータ（A）を用いて、インターネット（9）を介してデータサーバ（8）をアクセスした結果のデータを表示するデータ表示部（F）とそのアクセス情報に従って自動的に該当する映像をその映像サーバ（6）から呼び出しこれを表示する映像表示部（G）からなっている。

【0028】

而してデータ表示部（F）は一方にストライクゾーンの図形（25）を表示させ、これは平面上で格子状に9分割で示されている。即ちこのストライクゾーン（25）以外に配された投球は「ボール」であり、「真ん中」の枠（26）に対し、上方の枠（27）は「高め」、下方の枠（28）は「低め」、左の枠（29）は右バッターなら「外角」、右の枠（30）は「外角」を表すがいずれも所謂ストライクゾーンである。

【0029】

さらに画像（E）の上方の一方には、そのときのスコアボードの図形（49）が、他方にはストライク、ボール、アウトの各カウント表示（31）及び打者名（32）が、左端にはその投手によって投球されるボールの球質の文字表示（33）が、下方の一端には打者の結果の表示（34）が表示されている。

【0030】

ここでスタートボタン（35）をクリックすると、自動的にホームランを打っ

た打者のバッターボックスに立ったときから、ホームランを打つまでの映像と、その時のデータ、仮令えば「ワンストライク」の後のホームランであってそれは高めのシュートであったなど、打者が打つまでの間上記ストライクゾーンの図形（25）には、その全ての投球が表示されるようになっており、投手がこの打者に対して「どの様なコース」で或は「どのような球種で」臨んでいるかを、一目で判断することができ単にTV等で観戦しているのとは異なり視聴者に多大な興味を持たせつつ映像をみることが出来たのである。

【0031】

なお、図中ストップボタン（36）をクリックすれば、静止画としても映像をみることができ、さらに前記メインメニュー（D）にもどって、再びホームランをダブルクリックすれば、その日のホームランの全てのデータと映像が集計され、それを逐時自動的にみることも可能である。

【0032】

またこれらと同様にその日あるいは過去に於ける2塁打や3塁打やその他エラーなどの記録も映像と共にみることができ、ホームランを打ったときのフォームをみて参考にしたり、エラーをしたときの状態をみて反省の材料にしたりすることも可能である。

【0033】

以上本発明をベースボールゲームに実施した例を説明したが、本発明はベースボールに限らずあらゆるスポーツや囲碁、将棋や釣などの趣味や競馬や競輪などの競技を、そのときのデータを映像と共に知ることによって多大な興味を持たせることができる事柄に全て適応させ得る。

【0034】

また図8はゴルフの初期画面（H）でその日行われたゴルフプレー（37）が表示されている。

【0035】

ゴルフの醍醐味は何と云っても、豪快なドライバーショットであり、フィニッシュの時のパターとそのボディーアクションにある。誰でも300ヤードを飛ばすドライバーショットをみてそのフォームを参考にしたいと思うし、ファンの選

手のその日の全ホールの攻略手段をみたいと思う。

【0036】

そこで、その日の所望のプレー（37）をクリックすると図9のようにその日の行われたゲームの出場選手（38）とそのスコア（39）が表示（I）されるので、目的の選手をクリックすると図10の画面（J）が表示される。

【0037】

ここには画面（J）の一方に、適宜のグラフィックソフトを用いて予め作られた、そのコースの図形（40）とその下方に、その選手のそのときのスコアデータ（41）と、他方にその時の同選手の映像（42）が画れている。勿論このデータや映像は予め上記端末（7）で、またカメラ（2）で収録され映像サーバ（6）及びデータサーバ（8）に記憶、記録させてあるものを適宜視聴者がインターネット（9）などの回線を用いてアクセスしたものである。

【0038】

さらに、図11はサッカーの初期画面（H）を示す。サッカーでの醍醐味は何といっても「シュートシーン」である。そこで前記同様、当日行われた「ベルディー川崎」対「浦和レッズダイヤモンド」の試合をクリックすると、図12のデータ画面（K）が表示される。即ちこの画面（K）は、サッカーの試合会場でその試合の開始から終了に至る必要な情報が表示できるようになっているもので、その一方には必要データの表示（43）群があり、その他方の上方にはその時の映像（44）を下方にはグラウンド（45）がある。

【0039】

これら入力キーは図示のものに限定させることなく適宜必要に応じて選ばれるものであるが、少なくともそのときの時間（46）、対戦チーム名（47）が表示されるようになっている。

【0040】

上記図示のグラウンド（45）は、実際のサッカーグラウンドに比較して1/2、即ち該グラウンドの中央から味方の陣営全部が表示されている。

【0041】

これはサッカーの場合（多くの団体球技の場合もそうであるが）球の所在位置

によって各種競技者の団体パターンが作られているものであり、該球は相手方あるいは味方のいずれかのゾーンに属しており、係るいずれかの一方のみを表示すれば足るものであるが、勿論実際のグラウンドと同形のものとしてよい。

【0042】

而してサッカーは相手方及び味方のそれぞれ11名によって行なわれる競技であり、図12では試合開始時における最初のキックパターン（競技者の配置）が数字（48）で示されている。

【0043】

なおこの数字（48）は予め入力させておいて各競技者名と合致するものであって、後述の出力の際係る数字（48）を「タッチ」することで競技者名が出力されるようになっている。

【0044】

今背番号「10」の選手によってインゴールがなされたとする。この場合如何なる経過をたどってインゴールなされたか、その映像（44）と共に知ることができたら視聴者には多大な興味をいだかせることができる。

【0045】

例えば図12にあって「8」番の選手から「12」番の選手にパスが渡り、「12」番の選手が「9」番の選手にドリブルをしながら渡し、「9」番の選手が「10」番の選手にパスを渡しその結果インゴールできたとの経過を見ることができる。

【0046】

この場合、それぞれの選手に順次パスが渡されたことを示すためにグラウンド（K）上に図示のように「矢印」を適宜の手段で画くことが好ましく、この結果、所謂ヘディングのようなパスの場合はパスは実線を、ドリブルでパスした場合はドリブルを点線で画くことによりそのときの選手の動作や、そのパスに至るボールの流れが表示され、映像（44）と共にさらに興味が湧くようになっているのである。

【0047】

【発明の効果】

総じて本発明の効果は、インタラクティブにユーザー（視聴者）が見たい好みのシーンをその時のデータが持っている映像との共通の時間より検索できること、見たい映像を3分とか5分に設定でき瞬時に見たい動画像が表示できること、

1 試合分全ての映像の中から仮令えば両方チームの得点シーンだけを取り出して結果などを素早く把握できること、複数の選手や1人の選手の角度を変えて取っている複数の映像を取り出して同時に複数画面で視聴出来ること、取り出した映像をビデオデッキで録画したりPCのファイルに保管したりサーバに保管したりすることが出来ること、該映像に新しい音や音楽をつけることによって該映像の価値を高める事ができること、該映像を繋げることによって連続性を持たせたり

2 画面などを使用して比較をすることが出来ること、該映像の画面上に物を書いたり図形を引いたりすることが出来ること、該映像或いは前記したように加工された映像を好みの所に送り、相手の端末に送ることが出来ることが挙げられる。

なおこの場合で言う相手の端末はPC、移動端末などのことを指し、近時の携帯電話等の稼働体『i-mode』をも利用できること勿論である。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の一例である自動検索システムの全体構成図

【図2】

野球の入力画面説明図

【図3】

同データ処理画面の説明図

【図4】

同様球の飛行状況の説明図

【図5】

同出力初期画面説明図

【図6】

同検索画面の説明図

【図7】

同データと映像をリンクさせた説明図

【図 8】

ゴルフ検索の初期画面説明図

【図 9】

同データ処理画面の説明図

【図 10】

同データと映像をリンクさせた説明図

【図 11】

サッカーの検索初期画面説明図

【図 12】

同データと映像をリンクさせた説明図

【符号の説明】

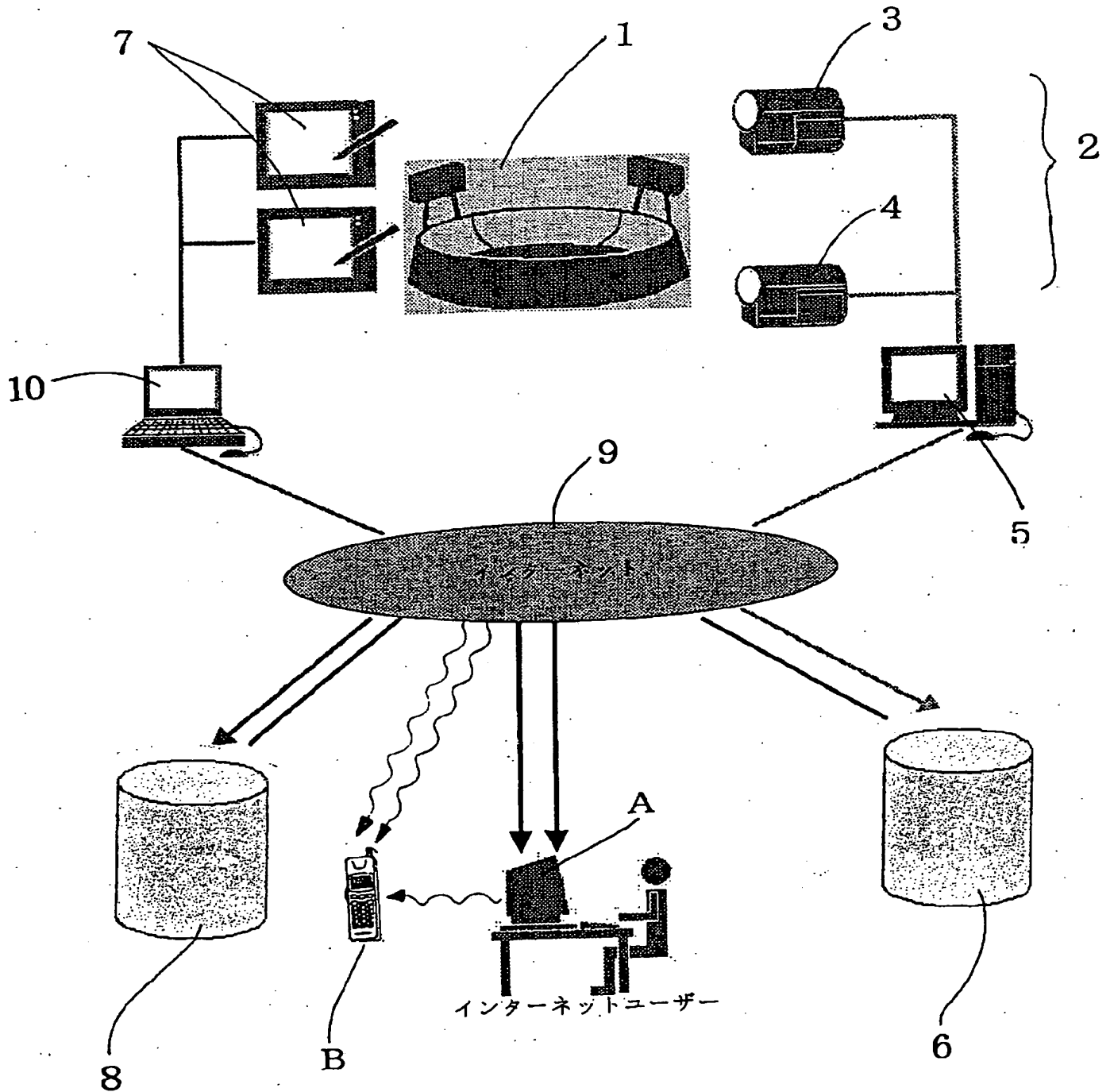
- A, パーソナルコンピュータ
- B, 移動体
- C, 対戦画面
- D, メインメニュー
- E, 画像
- F, データ表示部
- G, 映像表示部
- H, 初期画面
- I, 表示
- J, 初期メニュー
- K, 画面
- 1, ベースボールスタジアム
- 2, カメラ
- 3, 俯瞰映像
- 4, ズームワイド映像
- 5, エンコーダ
- 6, 映像サーバ
- 7, 端末

- 8, データサーバ
- 9, ネット回線
- 10, データ転送装置
- 11, ダイヤモンドの図形
- 12, ストライクゾーンの図形
- 13, スコアボードの図形
- 14, ストライク, ボールあるいはアウトカウントの表示
- 15, 球質文字表示
- 16, 数字表示
- 17, 打者の結果の文字表示
- 18, ボールの文字表示
- 19, 日付
- 20, 対戦チーム
- 21, ホームラン
- 22, サブウィンド
- 23, データ
- 24, 映像
- 25, ストライクゾーン
- 26, 「真ん中」の枠
- 27, 上方の枠
- 28, 「低め」の枠
- 29, 左の枠
- 30, 右の枠
- 31, カウント表示
- 32, 打者名
- 33, 文字表示
- 34, 結果の表示
- 35, スタートボタン
- 36, ストップボタン

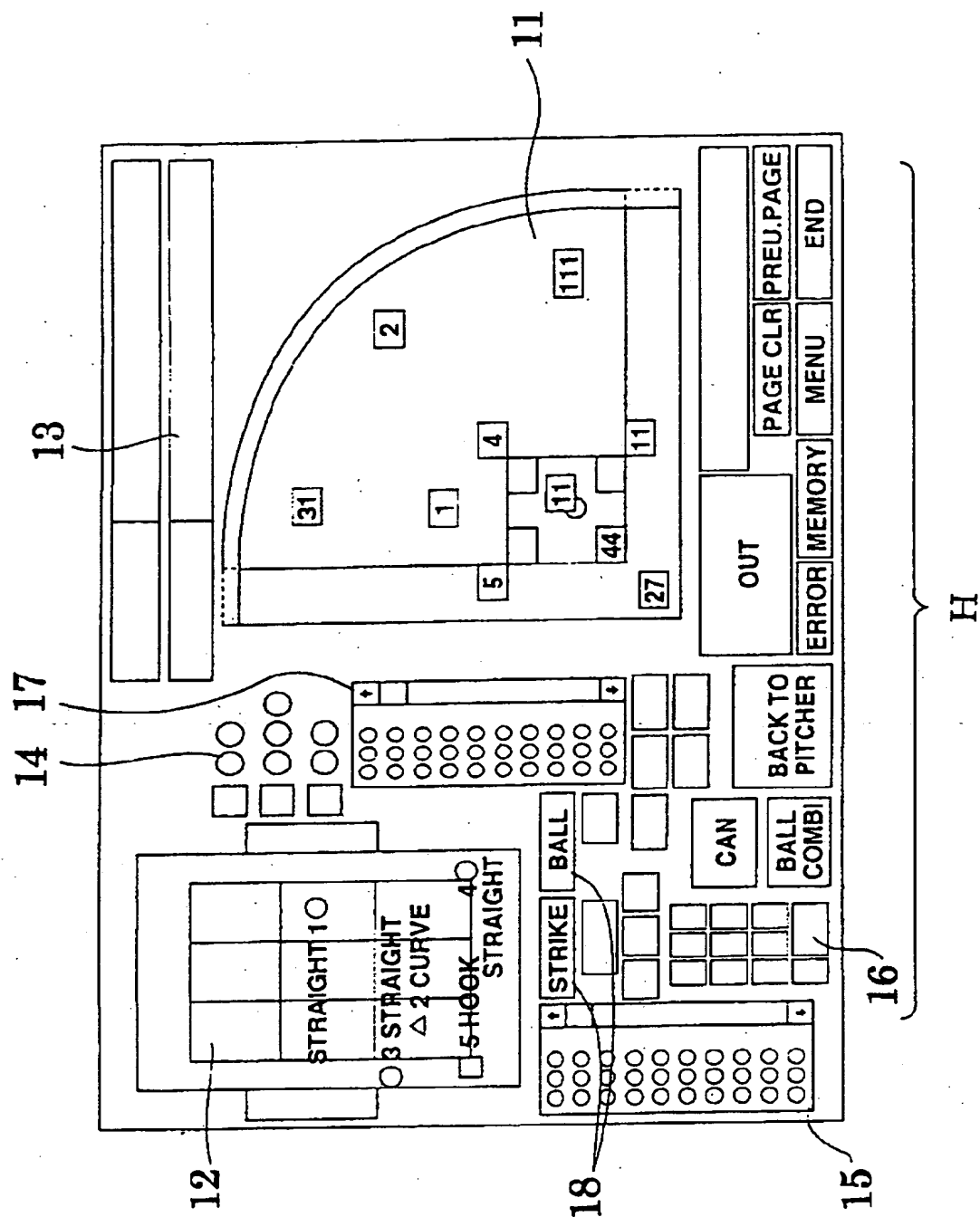
- 37, ゴルフプレー
- 38, 選手
- 39, スコア
- 40, コースの図形
- 41, スコアデータ
- 42, 映像
- 43, 表示
- 44, 映像
- 45, グランド
- 46, 時間
- 47, 対戦チーム名
- 48, 数字
- 49, スコアボード
- 50, 巨人対阪神

【書類名】 図面

【図1】

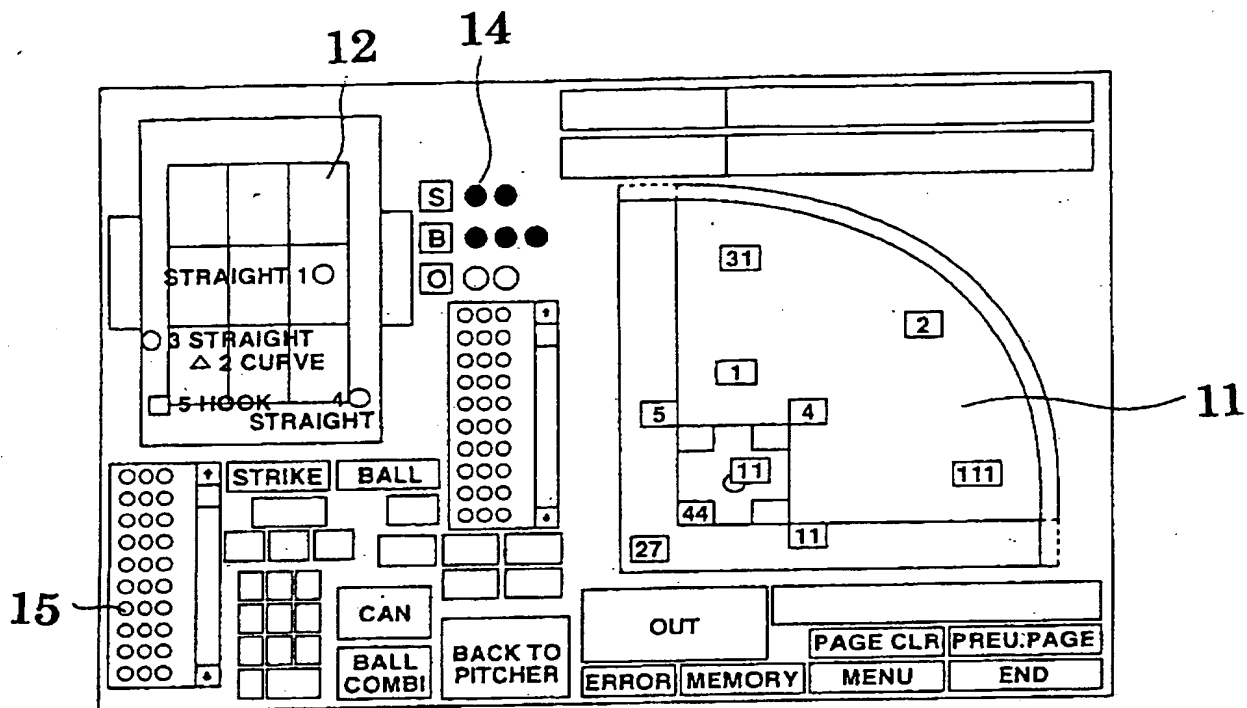


【図 2】

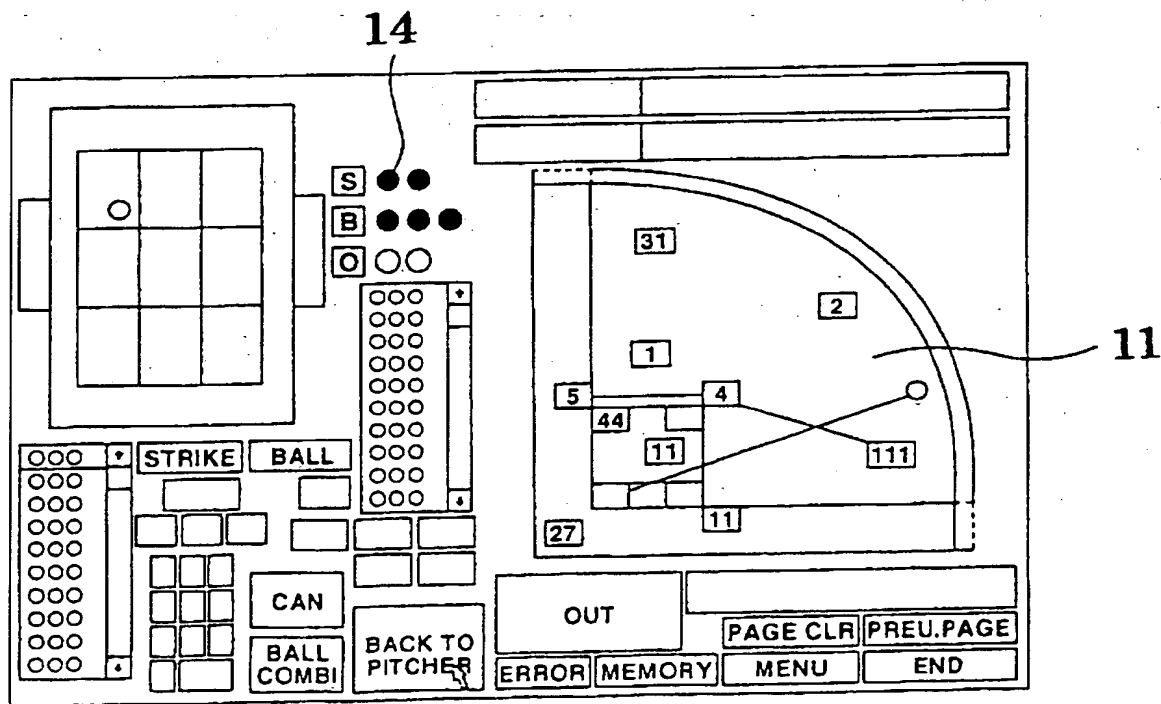


【図2】

【図 3】



【図 4】





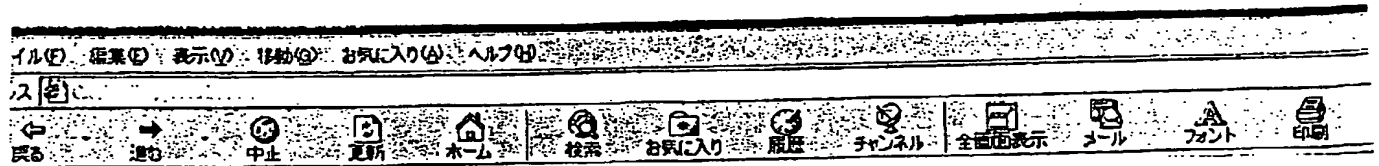
50

LIVE セリーグ 巨人 - 阪神

MAIN BASEBALL EXIT

C

【図 6】



19

自動編集出力

GAME NO. 98071201
GAME DATE 2000/09/18

Series	Team	Time	Action	Player
0001	巨人	17:48:00	ホームラン	松井
0001	阪神	18:01:30	ホームラン	新庄
0001	阪神	19:32:00	ホームラン	坪井
0001	巨人	19:44:30	ホームラン	江藤

Team ☐ 巨人 ☐ 阪神

☐ ヒット

☐ 犠打

☐ バスボール

☐ 2塁打

☐ 犠牲フライ

☐ ワイルドピッチ

☐ 3塁打

☐ 盗塁

☐ ファール

☒ ホームラン

☐ 得点

☐ タイム

☐ BB

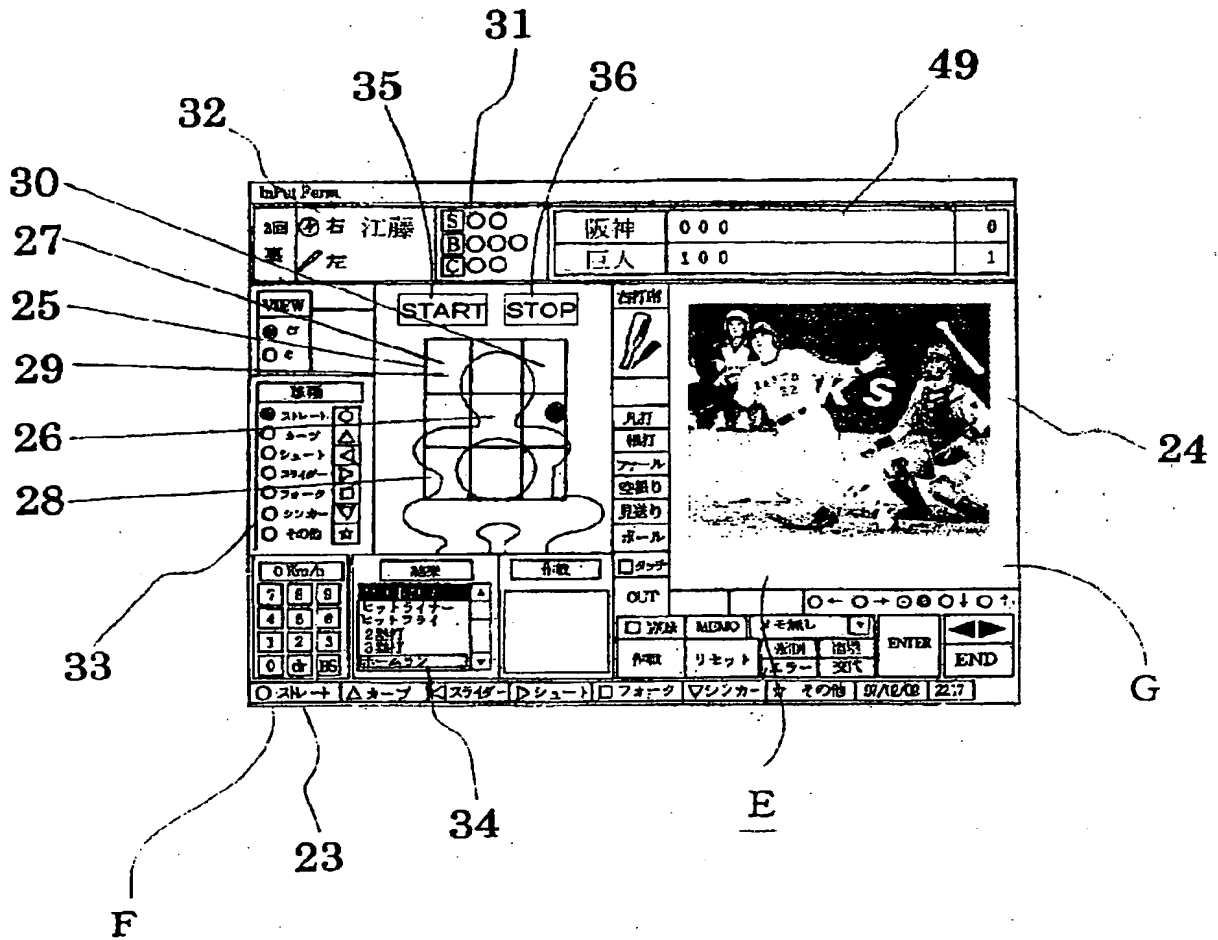
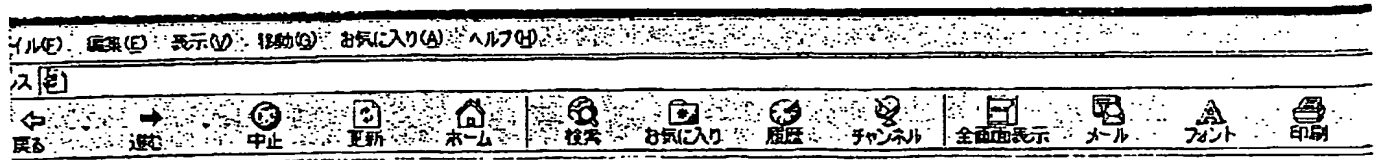
☐ 失策

☐ 野選

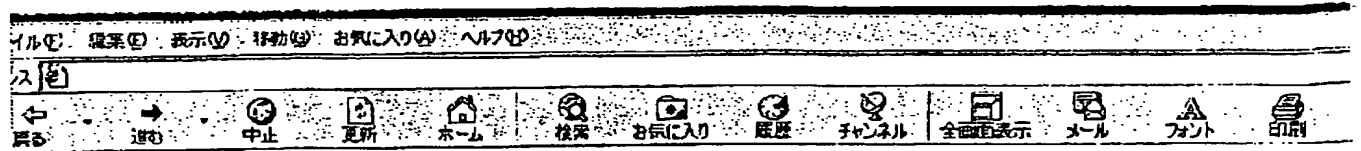
☐ SERIES ☐ ACTION

D

【図 7】



【図8】

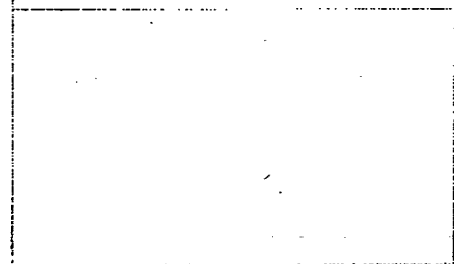


On Air Schedule

37

PGAフィランソロピートーナメント最終日	CH31	14:00	onair
サントリーレディースオープン2000最終日	CH35	16:30	onair
JCBクラシック仙台最終日	CH46	17:30	onair

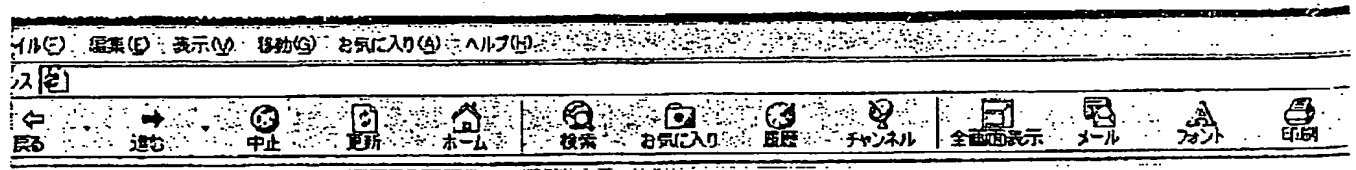
LIVE フィランソロピー最終日



MAIN GOLF EXIT

H

【図9】



LEADER BOARD

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
PAR	4	4	3	4	5	4	3	4	5	36	4	5	4	3	4	4	3	4	4	35	71
島田	3	4	3	3	4	4	2	4	5	32	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	67
三橋	4	3	3	4	4	4	2	4	5	33	4	3	4	3	4	4	3	4	5	34	67
古橋	4	3	3	4	4	4	2	4	5	34	3	5	3	3	4	4	2	5	4	33	67
加藤	6	3	2	4	5	4	3	4	5	36	3	4	4	3	4	3	3	4	4	32	68
木田悟	4	4	3	4	4	5	3	4	5	36	4	4	4	3	4	4	2	5	3	33	69
木田尚	4	4	4	4	5	4	3	4	5	37	3	5	4	3	4	4	3	3	4	33	70

LIVE フィランスロビー最終日

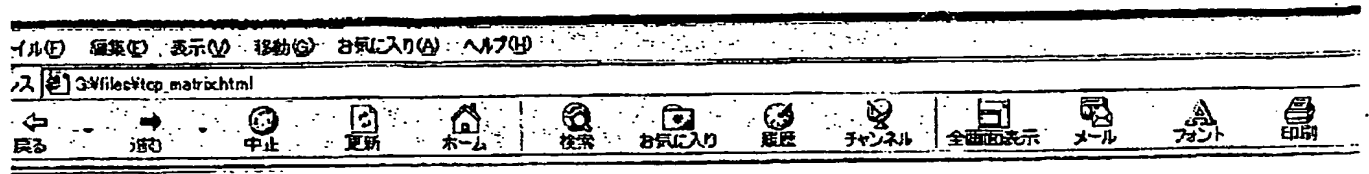
38

39

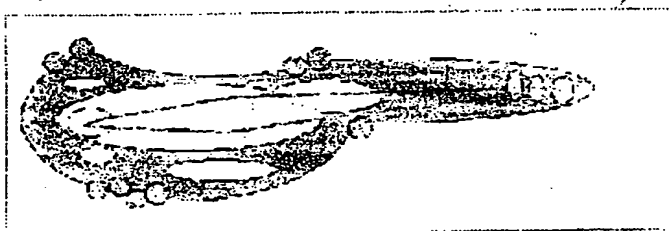
MAIN GOLF EXIT

I

【図10】

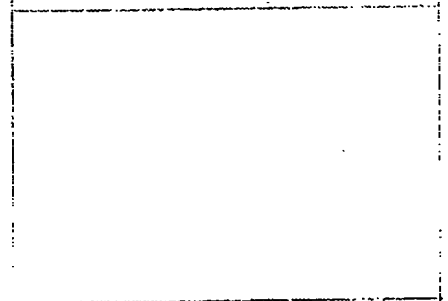


COURSE MANAGEMENT



島田 正士	shot1	shot2	shot3	shot4
Location	17:02:15	17:07:11	17:10:20	17:12:46
Weather	Tee	Fairway	shallow Rough	Green
Club	3W	PW	PT	PT
Distance to pin	131Y	14Y	3Y	
Penalty				

LIVE フィランスロビー最終日



REPLAY



BACK

MAIN GOLF EXIT

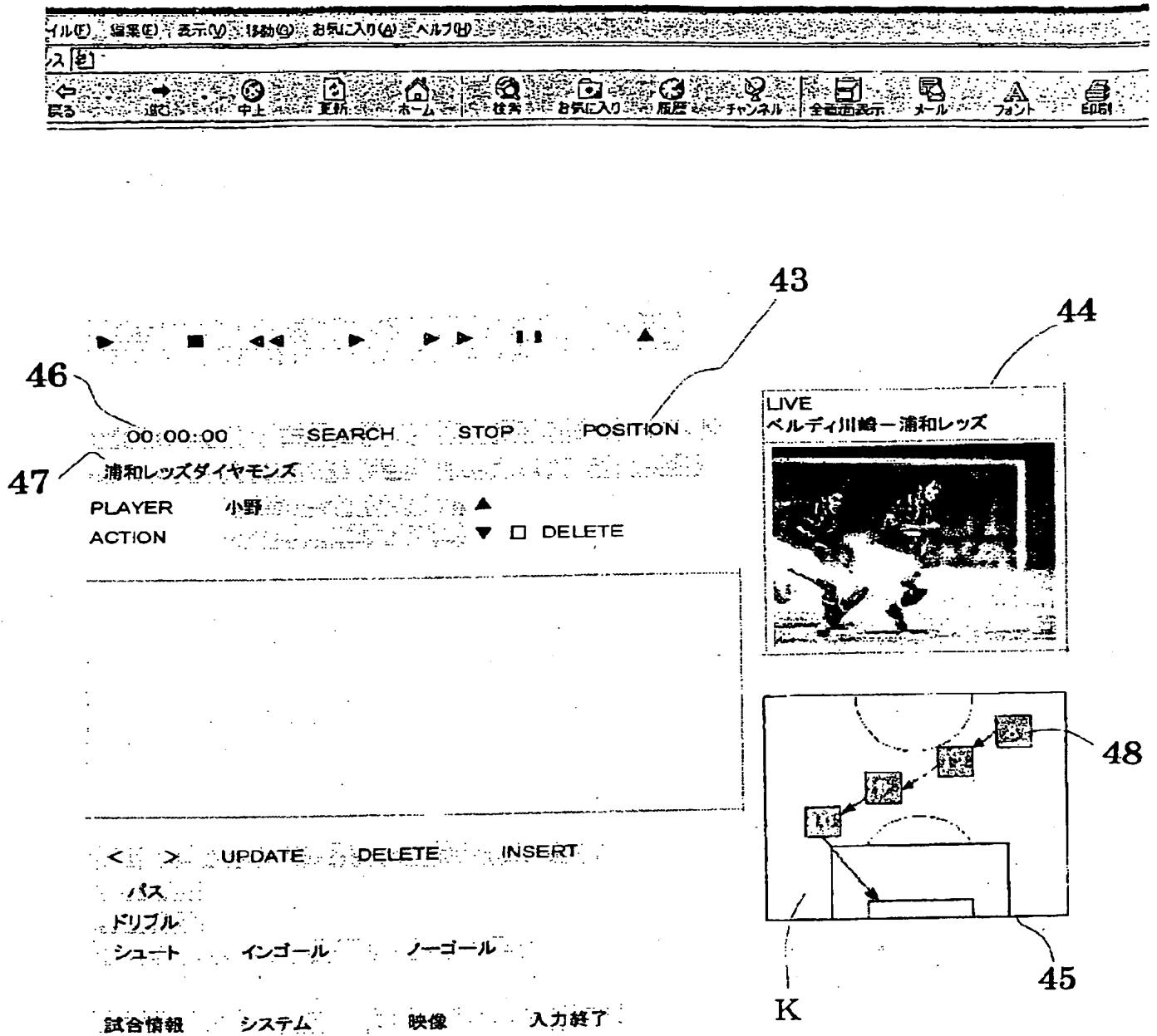


LIVE
ベルディ川崎ー浦和レッズ

EXIT

H

【図12】



【書類名】 要約書

【要約】

【目的】 映像サーバとデータサーバのいずれか一方或いは双方をユーザー（視聴者）がネット上でアクセスすることで画面上で映像データとリアルタイムデータとをリンクさせることが出来、自由な時間に所望の映像とそのリアルタイムデータを見ることが出来るようにしたこと。

【構成】 スポーツゲームに於ける選手などの俯瞰映像やズーム映像など複数の映像情報と、それらをエンコード化して転送するステップと、ネット回線を利用して、上記デジタル化された映像データを内蔵する映像サーバと、同選手の挙動やその他の音声の情報などを経時的に入力し、そのデータを転送するステップと、ネット回線を利用して転送される、リアルタイムのデータを内蔵するデータサーバからなる。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [595097232]

1. 変更年月日 1995年 6月 2日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都新宿区若葉1の12
氏 名 株式会社アソボウズ

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.